

Das Tagebuch eines dimensionalen Reisenden

*Gefunden in einer verbrannten Ledermappe.
Der Einband riecht nach Schwefel.*

*“Wenn du dieses Buch gefunden hast,
suchst du wahrscheinlich denselben Weg wie ich.
Es tut mir leid.”*



11. Verius 1287

Ich weiß nicht mehr, wie lange ich hier bin.
Tage verlieren in dieser Welt jede Bedeutung.

Der Himmel bleibt rot, die Berge sehen aus
wie gebrochene Zähne, und zwischen ihnen
fließen Lavaadern wie offene Wunden. In
der Ferne steht ein Schloss.

Ich glaubte zuerst, jedes Gefängnis
müsse eine Tür haben. Ich irrte.
Diese Welt besitzt Grenzen, aber keine
davon führt hinaus.

Ich begann mit Portalen, mit
Schattenpfaden
Schattenwegen, mit Erinnerungsmagie.
Jedes Portal brachte mich nur tiefer in
dieselbe Welt zurück.

Selbst ein Tor, das ich mit Bildern
meiner Heimat speiste, erschuf nur eine
Nachbildung. Öffnete ich die Tür, stand
ich ^{wieder} wieder hier.



12. Verius 1287

Heute habe ich gelernt, warum selbst die Hoffnung gefährlich ist. Der Herrscher dieser Welt kann sie verlassen, wenn Wesen aus anderen Sphären ihn beschwören.

Einen Moment lang hielt ich das für die Lösung. Doch eine Beschwörung öffnet keinen Weg für Reisende. Sie zieht nur das gerufene Wesen hindurch. Wer versucht, ihm zu folgen, wird nicht einfach sterben – er wird ausgelöscht.

Später fand ich tief unter den westlichen Bergen die Suchenden. Manche von ihnen irren seit beinahe zweitausend Jahren durch diese Welt. Ihre Karten zeigen Tunnel, Rituale und verzeichnete Fehlschläge.

Einer ihrer ältesten Sätze ließ mich nicht mehr los: "Eine Gefängniswelt braucht keine Tür nach draußen. Aber sie braucht einen Weg hinein."

Vielleicht
ist der Weg
hinein ↑
gleichzeitig
ein Weg
hinaus?

Notiz:

Neuankömmlinge
tragen noch Spuren
fremder Magie.
Mit den Jahren
verblasst sie.



17. Verius 1287

Ich glaube, ich habe es verstanden.
Man erschafft keinen Ausgang.
Man kehrt einen Eingang um.
Dafür brauche ich drei Anker.

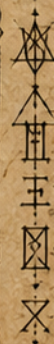
1. Erinnerung: etwas Echtes aus meiner Heimat.
2. Fremde Magie: eine Spur von Kraft, die nicht aus dieser Dimension stammt.
3. Die Wunde der Welt: eine Narbe unterhalb der Lavaebene, dort, wo die Wirklichkeit dünn wird.

Falls je jemand meinen Weg nachvollziehen will,
braucht er außerdem drei Stücke schwarzen Lavaglasses,
Schutz vor extremer Hitze und einen Begleiter,
dem er vollkommen vertraut.

Suche auf der Lavaebene nach drei Felsnadeln,
die aus der Ferne wie eine einzige Spitze wirken.
Warte, bis der Schatten der mittleren Nadel die linke berührt.
Folge dann dem Lavafluss gegen seine Strömung.
Ja, gegen seine Strömung.
~~Der Tunnel erbt das~~ erscheint nicht immer.

Abenteueranleitung

- ✦ Finde drei Felsnadeln auf der Lavaebene.
- ✦ Warte, bis der Schatten der mittleren die linke berührt.
- ✦ Folge dem Lavafluss gegen seine Strömung.
- ✦ Der Tunnel erscheint nicht immer.
- ✦ Sammle drei Stücke schwarzen Lavaglasses.
- ✦ Schutz vor extremer Hitze bereithalten.
- ✦ Nimm einen Begleiter, dem du vollkommen vertraust.



29. Verius 1287

Im Inneren warten drei Prüfungen.
Die erste Kammer zeigt die Heimat.
Berühre nichts.
Die zweite zeigt einen geliebten Verlust.
Glaube ihm nicht.
Die dritte ist leer. ✕
Wenn du dort die Stimme deines
Begleiters hinter dir hörst, drehe dich
nicht um. ✕
Besteht ihr beide diese Versuchung,
erreicht ihr ~~den Abgrund~~ den Riss.
Wir fanden ihn unter dem
schwarzen Meer.
Kein Tor. Nur ein Riss.
Dahinter lag ein Stück Himmel.
Als ich meine ^{meine} Hand hindurch-
streckte, wurde meine Haut schwarz.
Nicht verbrannt. Festgehalten.
Die drei Anker allein genügen nicht.
Etwas bindet jede Seele an diese Welt.

Tod ist
keine Antwort.
Er beendet
nichts.
Er befreit
niemanden.



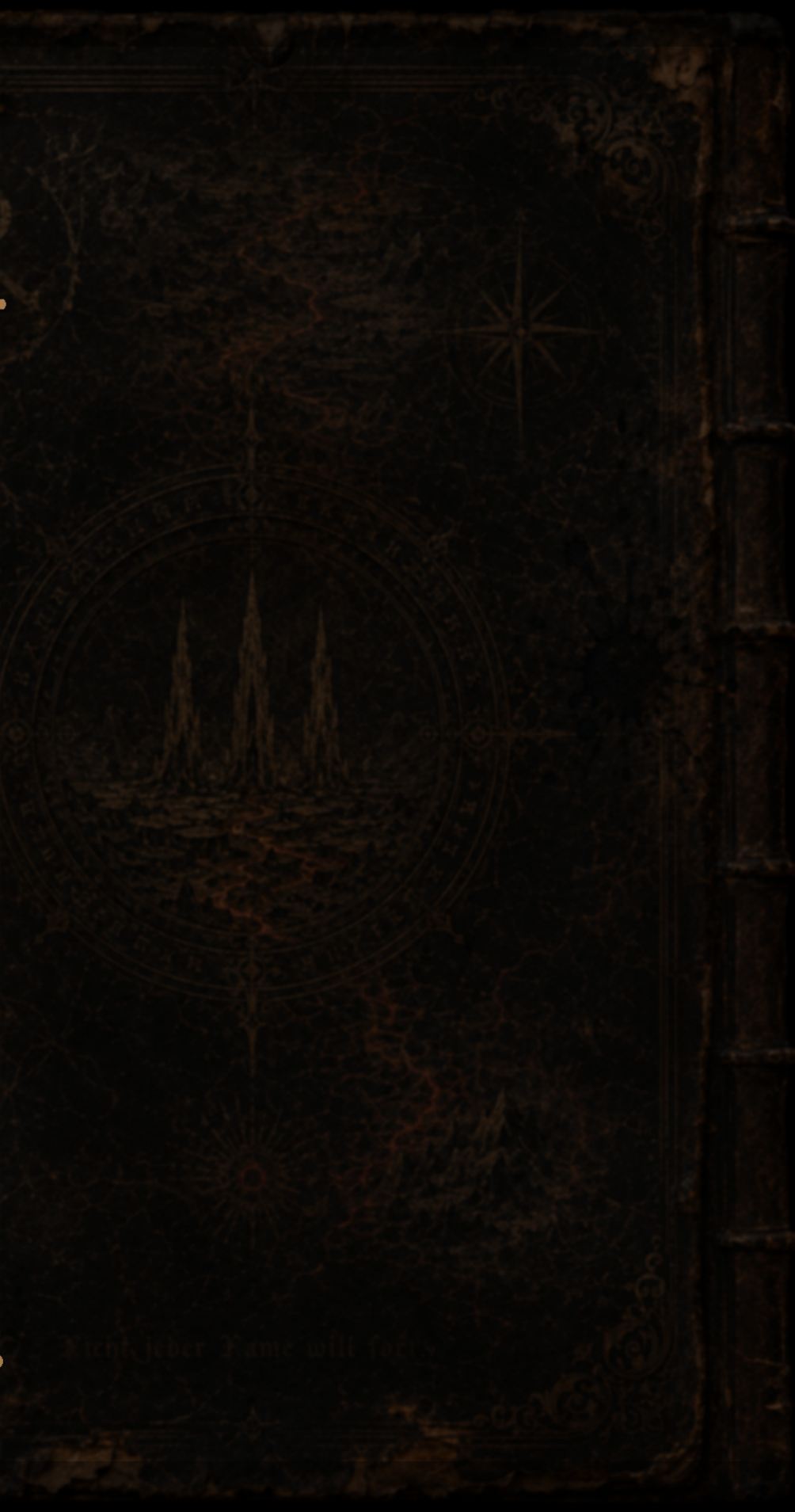
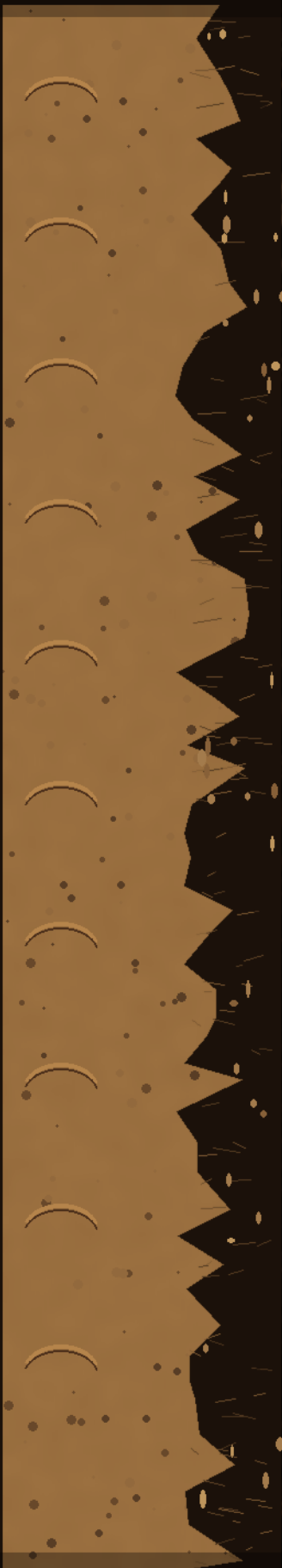
30. Verius 1287

Unter dem Thronsaal entdeckte ich schließlich einen Raum, der auf keiner Karte verzeichnet ist. In seiner Mitte steht ein schwarzer Stein, bedeckt mit zahllosen Namen. Meiner glühte auf, als mein Blut ihn berührte. Neben dem Namen befindet sich dasselbe Zeichen, das ich in den Aufzeichnungen über Verbannungen fand. Wenn ich recht habe, ist dies kein Denkmal, sondern ein Register. Wer seinen Namen daraus löst, könnte die Bindung an diese Welt zerreißen. Der Lavaglas-Schlüssel ist gesetzt. Mein Anker liegt bereit. Der Riss ist offen.

Ich muss nur noch meinen Namen vom Stein lösen und dann—



ARYNDOR	VAELIN
VELRIN	CALDRIS
MORAEEL	ESHARON
SAEVIR	MYRIL
ELDRAN	JORAN
NYSSA	ISALEN
THAELOR	VELMOR
VORIN	
KAELDOR	
ZORAM	
HALDRIN	
DRAEVIN	
	MEIN NAME
	
	PHAERON
	RHUER
	VESSRA
	LORAM



Nicht jeder Farnz will Tod



Nicht jeder Name will fort.